DAFTAR PUSTAKA

[1] Miniclip, 2011, Rating *game defense* ,[Online] (http://www.miniclip.com, diakses tanggal 26 mei 2014).

[2] Lintasme, 2014, *Gameplay* mempengaruhi Pemain ,[Online] (http://www.lintas.me.com, diakses tanggal 27 juli 2014).

[3] Kristanto, Andi ,2010. "*Kecerdasan Buatan*" Yogyakarta : Graha Ilmu

[4] Carapedia, 2013, Definisi *game*. ,[Online] (http://www.carapedia.com, diakses 05 juni 2014).

[5] Popcap, 2014 , *Game* sejenis. ,[Online] (http://www.popcap.com, diakses tanggal 05 agustus 2014).

[6] Tanindo, 2012, Hama Padi. ,[Online] (http://www.tanindo.com,diakses tanggal 20 mei 2014)

[7] Pressman, Roger, S. 1997. " *Software Engineering: Practitioner's Approach"*, Fourth Ed. New York: The McGraw-Hill Companies.

[8] W, Wandah, 2008.*" Dasar Pemrograman Flash Game* " Yogyakarta : Gava Media.

[9] Raden Budiarto. 2009. **"***Penerapan Kecerdasan Buatan Pada Games Puzzle dengan Menggunakan Flash Action Script*".jurnal.Jakarta.STKIP

[10] Petiru, Emil M. 1972. "*Fuzzy Systems for Control Applications".* Journal.Canada.University of Ottawa.

[11] Aldo, 2010, Aplikasi Desktop. [Online], (http://www.aldo-expert.com, diakses tanggal 20 mei 2014)

[12] A. Naba, 2009, "*Belajar Cepat Fuzzy Logic Menggunakan Matlab*". Yogyakarta : Penerbit ANDI.

[13] Rahmadya, 2010, Simulasi Penyelesaian Algoritma *Fuzzy Logic* dgn Toolbox Matlab. [Online], (http://rahmadya.com, diakses tanggal 21 mei 2014)

[14] Widodo Pudjo Prabowo & Herlawati, 2011. "*Menggunakan UML*" Bandung : Penerbit Informatika.

[15] Wahana Komputer, 2012 .*"Beragam Desain Game Edukasi dengan Adobe Flash CS5"*. Yogyakarta : Penerbit ANDI ; Semarang : Wahana Komputer.

[16] Madiun Madcoms, 2009. **"***Adobe Photoshop CS4 untuk Pemula".* Yogyakarta : Penerbit ANDI ; Madiun : MADCOM.

[17] Radion Kristo S.ST, 2012. *"Easy Game Programing Using Flash and Action Script 3.0"*. Yogyakarta : Penerbit ANDI.